

## 展覽導引

### 擴增實境公共藝術展覽

#### 恒生管理學院及香港文物探知館 / 九龍公園

2018年3月24日(香港文物探知館/九龍公園)及3月26日(恒生管理學院)開幕

#### 目錄

- I. 擴增實境公共藝術計劃簡介
- II. 策展概念
- III. 作品位置 (恒生管理學院)
- IV. 作品簡介 (恒生管理學院)
- V. 作品位置 (香港文物探知館 / 九龍公園)
- VI. 作品簡介 (香港文物探知館 / 九龍公園)
- VII. 觀賞指引
- VIII. 藝術家簡介

#### I. 擴增實境公共藝術計劃簡介

擴增實境(AR)手機遊戲風靡全球的同時，AR技術也漸漸被應用於新媒體藝術創作——藝術家將3D圖像和動畫等視覺元素疊合到某一地理座標上，讓公眾可以透過手機或平板電腦，在實際環境的現場與虛擬影像作即時互動。本計劃邀請8位本地及海外藝術家——多美子(Tamiko Thiel)、許焯權、張瀚謙、潘靜怡、文晶瑩、鮑藹倫、Cédric Maridet及John Craig Freeman進行AR公共藝術創作：藝術家重構在恒生管理學院校園和其他香港都市空間的體驗，繼而為各個場景注入藝術想像，探索AR技術在城市延伸的可能性。

#### II. 策展概念

##### 「擴增校園」

這是一個活用擴增實境技術的公共藝術計劃，讓8位海外及本地的藝術家展示其想像力，以藝術介入恒生管理學院校園內的公共空間。

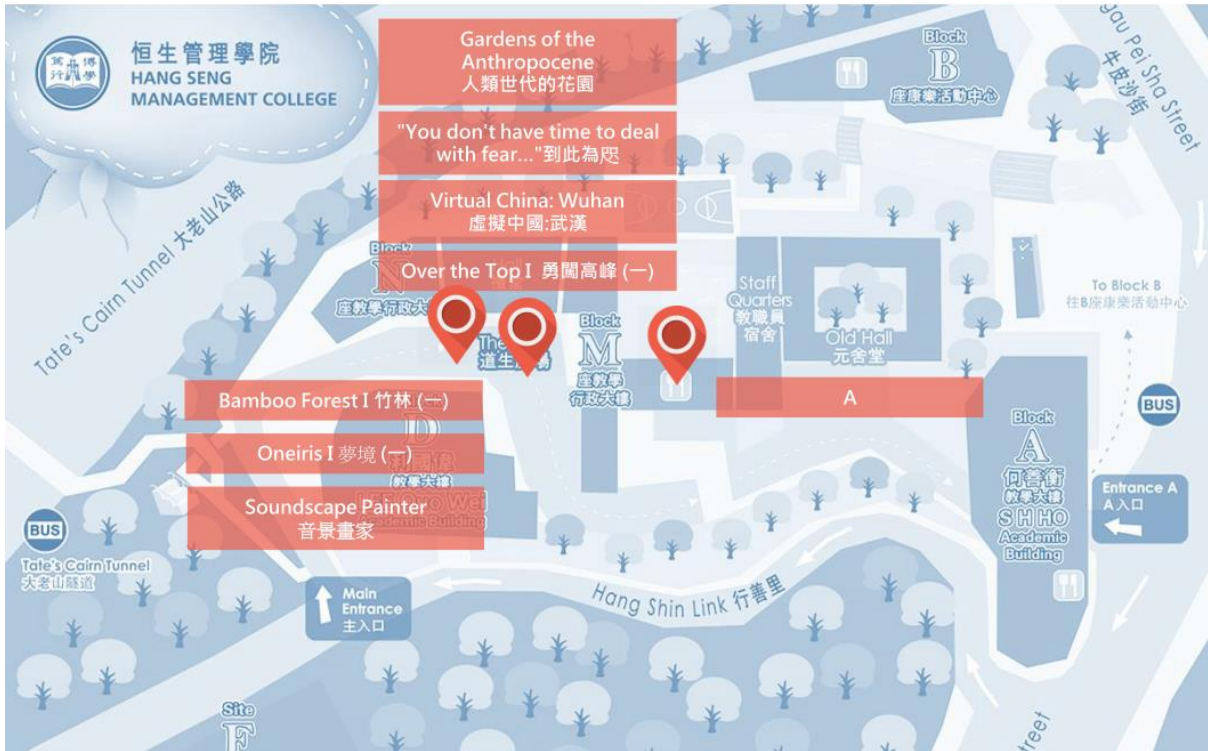
恒生管理學院(恒管)前身為恒生商學書院，於2010年改組成一所「專業+博雅教育」的專上學院，提供多元化的學位課程。恒管現由五個學院組成，包括商學院、翻譯學院、傳播學院、決策科學學院和人文社會科學學院，提供16個學士學位課程和2個碩士學位課程。

位於新界沙田小瀝源的恒管校舍，毗鄰大老山隧道，有38年的歷史，由新舊大樓所組成，其建築設計均出自歷史悠久的王歐陽(香港)有限公司。校園內最早的建築物——M座教學行政大樓於1980年建成，其餘5座大樓包括住宿書院，則自2010年逐步落成，其中4座新建大樓均榮獲香港綠色建築議會頒發「綠建環評」「新建建築最終評估鉑金級」的最高級別認證。

「擴增校園」公共藝術計劃挑戰這8位藝術家以擴增實境技術，想像及重構在恒管校園內的體驗，以回應他們在香港另一個都市空間創造的擴增實境公共藝術項目。這8組一對的擴增實境公共藝術作品，讓大眾從藝術角度重新理解及詮釋專上學院的教育環境，以及作為學術性的學習及教學校園在其他城市空間延伸的可能性。

#### III. 作品位置

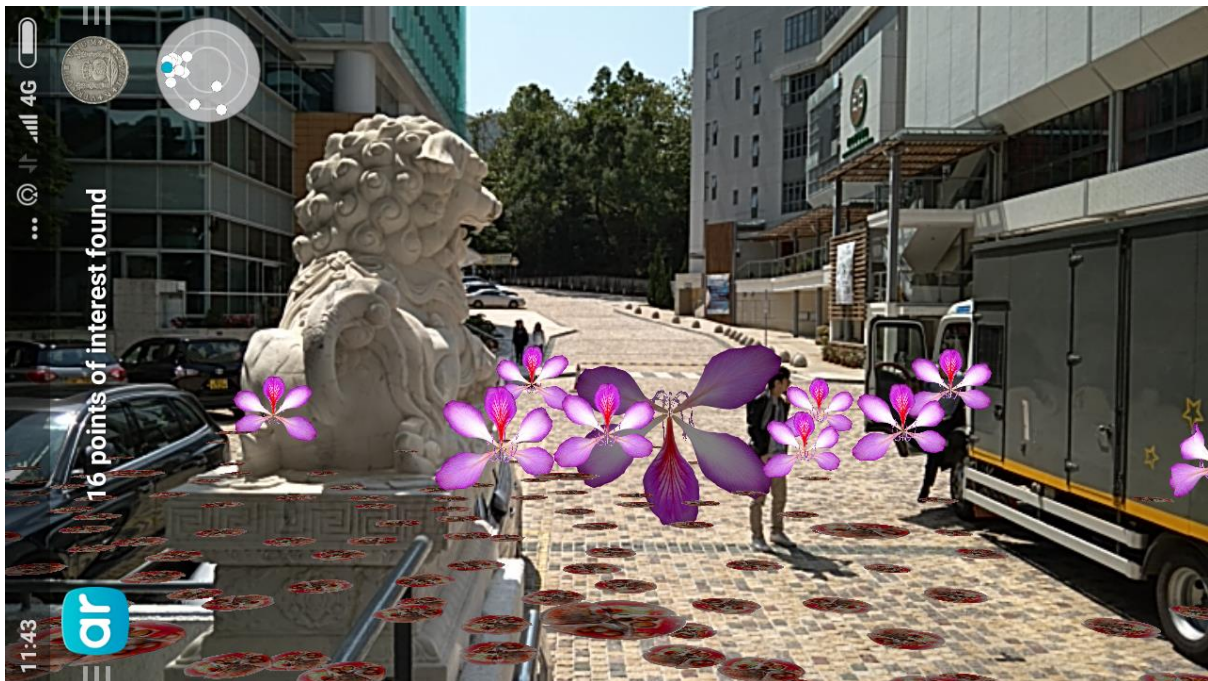
##### 恒生管理學院



#### IV. 作品簡介 (恒生管理學院)

人類世代的花園 --多美子

(請用 LayAR 程式觀賞)



這裝置令你身處一個科幻小說的未來—本土水生植物和陸生植物已經發生變異，以應對不可預測和不穩定的氣候波動。設施中的植物都是現場和周圍的實際原生植物，它們相對能抵受陸地上的干旱或海水變暖，因此亦能夠適應將來的溫度上升。

然而，除了科學基礎外，這個藝術品也大膽地想像一個超現實的、反烏托邦式的場景—植物正在“突

變”以突破自然界限：由吸收可見光的光合作用改為吸收移動裝置的電磁輻射，由從土壤吸收營養改為以吃掉人類的建築為生，他們甚至不再受制於水和陸地等的生長環境，顛覆了植物必然是反應性的，而動物必而是主動性的概念。

## 虛擬中國：武漢 -- John Craig FREEMAN

請用 LayAR 程式觀賞



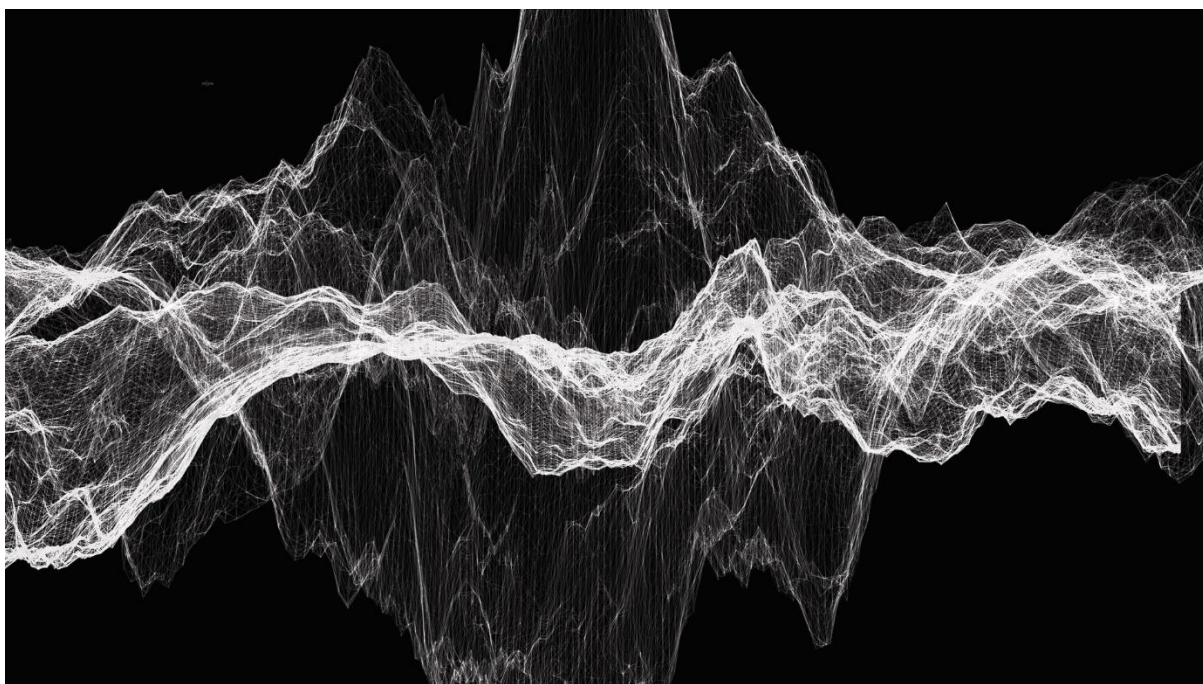
藝術家 John Craig Freeman 構建了擴增實境公共藝術體驗，虛擬俄羅斯：聖彼得堡和虛擬中國：武漢，它將觀眾轉移到由藝術家創作的地方——中國中部的武漢和俄羅斯的聖彼得堡。這個項目希望喚起全球化，國際貿易和革命的歷史和當代表現。作為一名公共藝術家，Freeman 感興趣的是公共空間在塑造政治思想和國家認同中所起的作用。公共廣場本應是宣示不滿的場所，讓人表現出團結、表達差異、歌頌相似之處、銘記、哀悼和強化對與錯的共同價值觀，然而，公共領域不再是互動的唯一支柱。這個場所已經遷移到一個小說式的空間，這個用行動裝置觀看公共藝術的空間。公共空間現在真正的開放了，因為藝術作品可以放在世界任何地方，毋須經策展人、政府或私人機構的許可，這對公共領域的藝術及圍繞的話題具有深遠影響。

在 90 年代初期，我們目睹了公眾領域從物理空間——公共廣場及其印刷——轉移到到虛擬空間，在互聯網上存在，它可以無處不在。網絡促成了一個新的空間，一個與我們周圍的類似的虛擬空間。

這兩個擴展實境體驗都通過「攝影測量技術」創建，這是一種用於從真實世界中提取三維模型的技術，將“真實”帶入虛擬現實。

## 音景畫家 – 張瀚謙

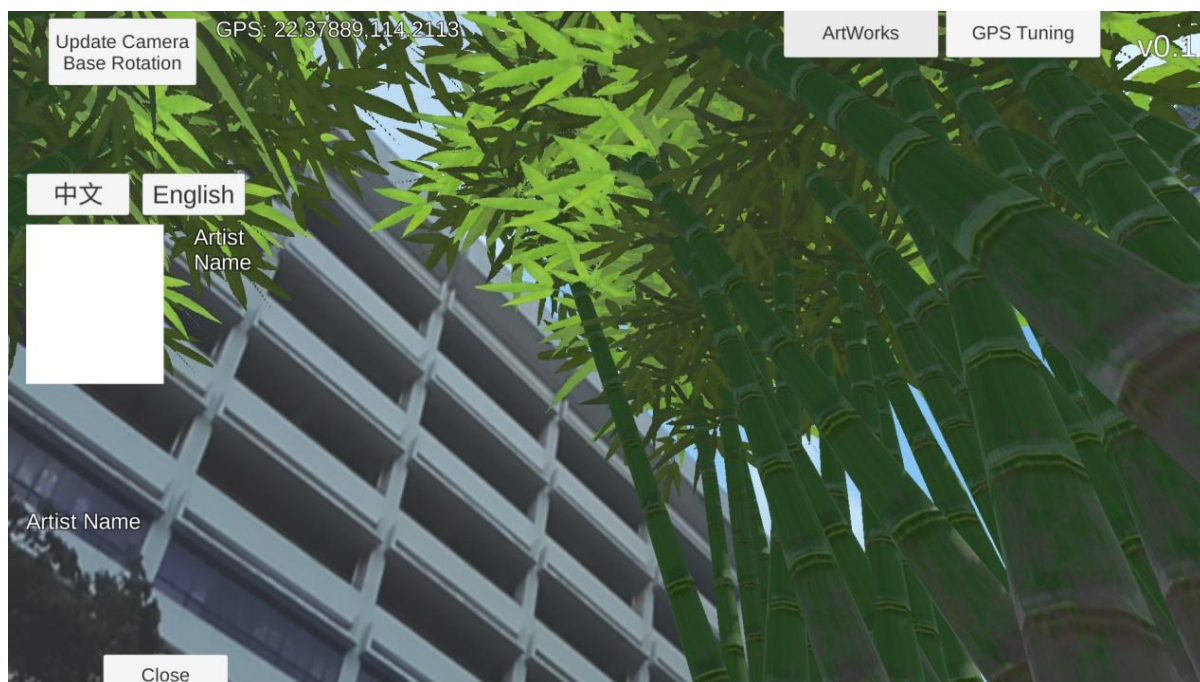
請用 Soundscape Painter 程式觀賞



「音景畫家」是一個通過擴充實境科技讓觀眾在空間之中看見聲音的裝置。它以 h0nh1m (張瀚謙) 的裝置「CarbonScape」為基礎，讓用戶創建一個獨特的 3D 音景體驗。

## 竹林 (一) -- 許焯權

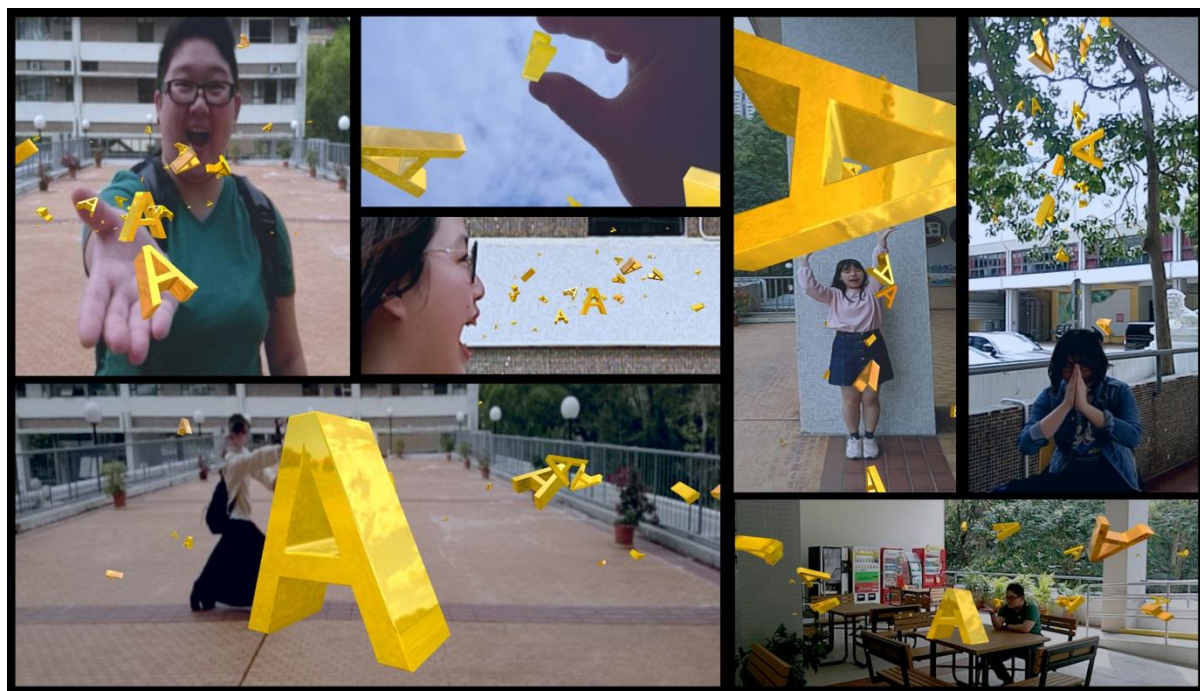
請用 HSMC GPS AR 程式觀賞



恒生管理學院以「竹」象徵它培養及教育有修養的學者之宗旨，學院的室外及室內建築亦以竹作點綴。在這個校園擴增實境計劃中，我希望創造一個擴增實境藝術場景，讓觀眾可以欣賞恒生管理學院的竹林，這與 Google 和 Amazon 使用大量植物來提高生產力和創造力的新校園環境趨勢相類似。

## A--文晶瑩

請用 HSMC GPS AR 程式觀賞



學生與位於 M 座以外的藝術作品“A”進行互動，M 座禮堂常用作考試場地。

恒生管理學院由恒生商學書院成立。恒商被傳媒冠以「A 級學府」的稱號。在網上搜索學院的照片時，看見大部分都是同學們一起展示拿 A 的証書。A 級的老師又是怎樣的呢？一篇訪問\*中，同學說有些老師沒有到禮堂與拿 3A 或以上的學生拍照，而是留在課室安慰成績稍遜、正在徬徨哭泣的學生們，那便可見那些是好老師。其實 A 的定義可以很多樣化，這個 AR 作品‘A’，同學可以跟虛擬的 A 互動，以表達自己對‘A’級的看法，重新定義‘A’級。

\*婷欣<從 A 工廠看香港的精英教育>，《輔仁媒體》，2013 年 2 月 18 日。<<http://www.vjmedia.com.hk/articles/2013/02/18/31749/%E5%BE%9Ea%E5%B7%A5%E5%BB%A0%E7%9C%8B%E9%A6%99%E6%B8%AF%E7%9A%84%E7%B2%BE%E8%8B%B1%E6%95%99%E8%82%B2>>，檢索日期：2018 年 2 月 22 日。

3D 動畫：郭文浩

AR 技術支援：吳俊英、曾梓喬

攝影：陳穎欣、陳穎詩、溫倩衡、葉曉冰

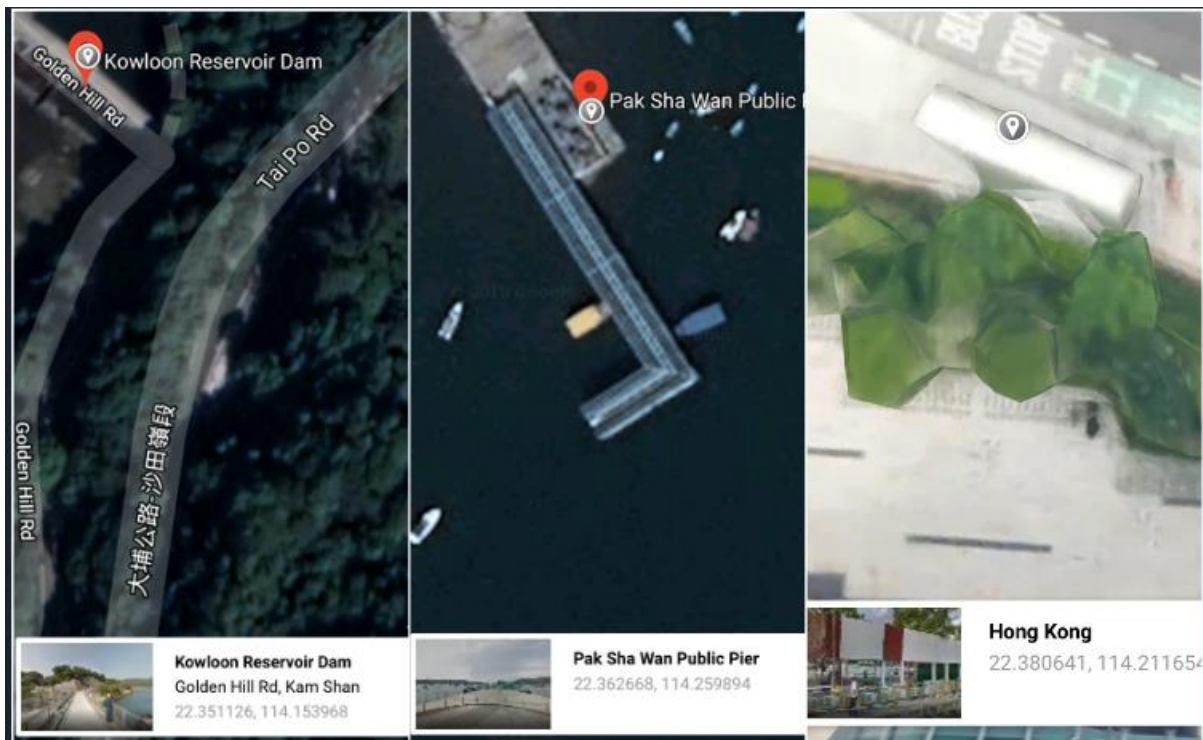
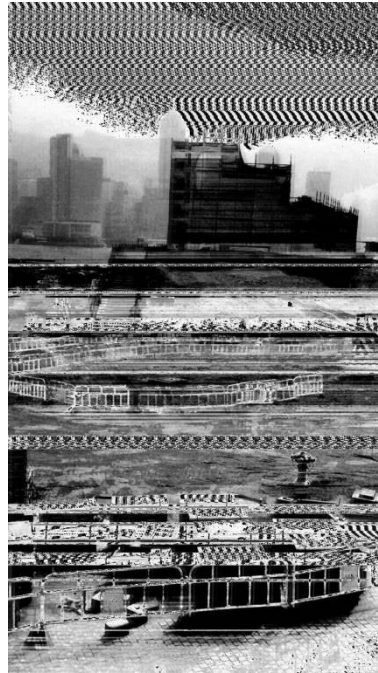
## 夢境 (一) –Cedric MARIDET

請用 HSMC GPS AR 程式觀賞

夢境是一個通過擴增實境來創造一個單一空間的作品，並且以「夢」作比喻，象徵人類對慾望的追求。這個作品由兩個場景組成：在第一個場景中，恒生管理學院裏有樹木、一些植物和老虎棲息的廢墟。而在第二個場景，觀眾可以看到在九龍公園的迷宮花園中有著神秘的霧氣。這兩個場景中的隱藏內容都可以追溯到一系列的參考文獻中，例如文藝復興時期的書—「Hypnerotomachia Poliphili」敘述 Poliphilo 的夢想和他追求愛的故事。由於 Poliphilo 可以翻譯為「寶莉拉的愛人」或「許多事物的愛人」，它可以作為隱喻所有的人類事情都可以成為夢，甚至是人類的知識和記憶。老虎的形象在各種情況下可以有不同的的詮釋，如殖民主義，神話或擬人主義，而且，其中一隻老虎可能暗示慾望和迷戀、威脅和暴力。

Jorge Luis Borges 在「Dreamtigers」中聲稱：「這是一場夢，是我意志的分流，現在我擁有無限的力量，我會令一隻老虎來臨」，而威廉布萊克問老虎說：「有誰的不朽的手或眼睛會敢於收藏你可怕的倒影？」在另一種解釋中，George Bataille 在他的稀缺性經濟理論中，把老虎比喻成極具生命力的強大消費力量，代表「擴張」和「花費」。

《到此為止》— 鮑藹倫



二次大戰時期，包括新界原住民和不同種族血統的市民為保衛香港本土，與聯邦英兵共同抵抗從深圳南下的日軍。當時的重要防禦工事醉酒灣防線從醉酒灣、金山、城門水塘、小瀝源（現恒生管理學院），

一直延伸至西貢海岸，橫跨整個九龍半島。當年以倫敦地方命名的礮堡隧道如牛津街，至今仍隱見蛛絲彈跡。對於作為亞洲前哨的香港，邱吉爾對其立場與鄧寇克行動完全相反，他電報香港守軍總司令莫德底少將：「抵抗到底」！

在本地缺少檔案法以及誠實公開的歷史事實的情況下，我們只能靠在民間挖掘口述歷史記錄、書籍電影來尋找過去，補綴我城的虛實記憶。「到此為尺」利用擴增實境和地理位置標記等技術，在金山公園、小瀝源和西貢白沙灣碼頭三個地點，藉由金山遺民、新舊原住民的記憶碎片、拆彈專家之口及盧亭後人遺留的檔案殘本，娓娓道出守衛圍城之前世今生的故事。

技術設計：黃嘉豪

資料及概念研究員：盧燕珊

監製及編輯：曹一迪

3D 藝術家：曲倩雯

特別鳴謝：Watershed HK

### 勇闖高峰 (一) --潘靜怡

請用 HSMC GPS AR 程式觀賞



作品創作以恒生管理學院（“恒管”）“博學篤行”的座右銘及我們豐富的文化遺產作基礎，以擴增實境（“AR”）的新媒體把長洲“搶包山”的傳統帶進虛擬的空間，藉此推崇我們“永不言棄”的香港精神。紮實的教育範疇為社會的未來奠定基礎、無比的勇氣讓我們積極面對挑戰。

“搶包山”挑戰個人的堅毅及能量。它不僅是一種廣受注目的獨有中國文化，箇中的製作手藝及攀爬技巧更充分體現中國文化傳統及為求實現目標的決心。作品以 AR 融合舞獅及搶包山兩種獨特的文化資產，在虛擬的環境下隨手可見，亦不時提示我們博學及無畏為成功的基石。

## V. 作品位置

香港文物探知館 / 九龍公園



## VI. 作品簡介 (香港文物探知館 / 九龍公園)

水蓮入侵 --多美子

請用 LayAR 程式觀賞





隨著全球水位和溫度上升，植物和動物正在變種以適應環境。奇怪的新物種在植物和動物的夾縫之間誕生，跨越了「反應性植物群」或「活動動物群」的分類。「睡蓮」是一種入侵性的物種，現在已經發生突變，它不僅可以通過地下水道長距離旅行，還可以長時間存活，甚至已經無需依賴水來生存。據說，它們會吸收行動裝置的電磁輻射，不斷變大，甚至會吞噬你正在用來看它們的手機裝置。到目前為止，觀眾除了感受到一陣陣的震動外，沒有看見其他影響。然而，科學家擔心未來的突變可能會令無感知能力的植物變成有感知力的生物，這些物種有可能會跨越「植物」和「肉食動物」之間的界限。

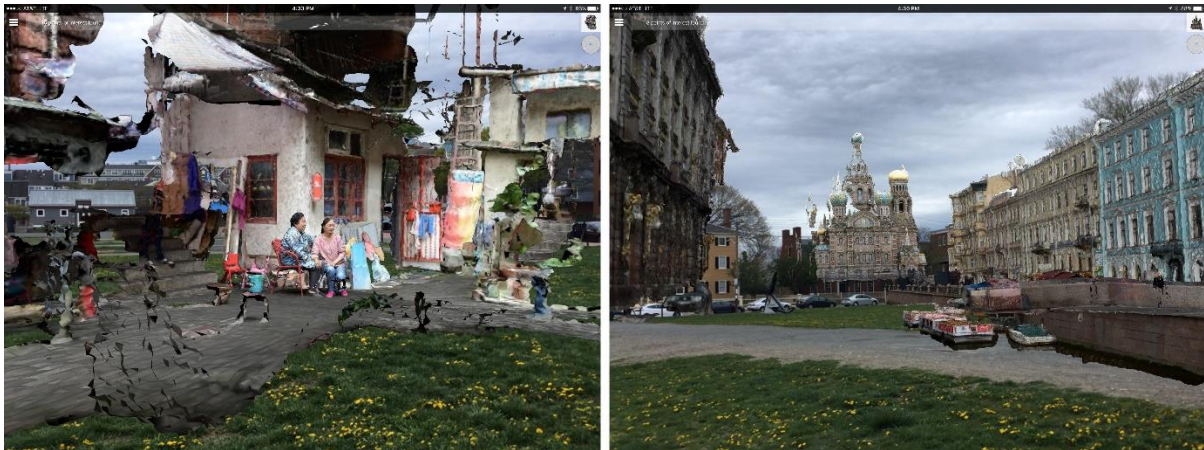
## 音景畫家 – 張瀚謙

請用 Soundscape Painter 程式觀賞

「音景畫家」是一個通過擴充實境科技讓觀眾在空間之中看見聲音的裝置。它以 h0nh1m (張瀚謙) 的裝置「CarbonScape」為基礎，讓用戶創建一個獨特的 3D 音景體驗。

## 虛擬俄羅斯：聖彼得堡 -- John Craig FREEMAN

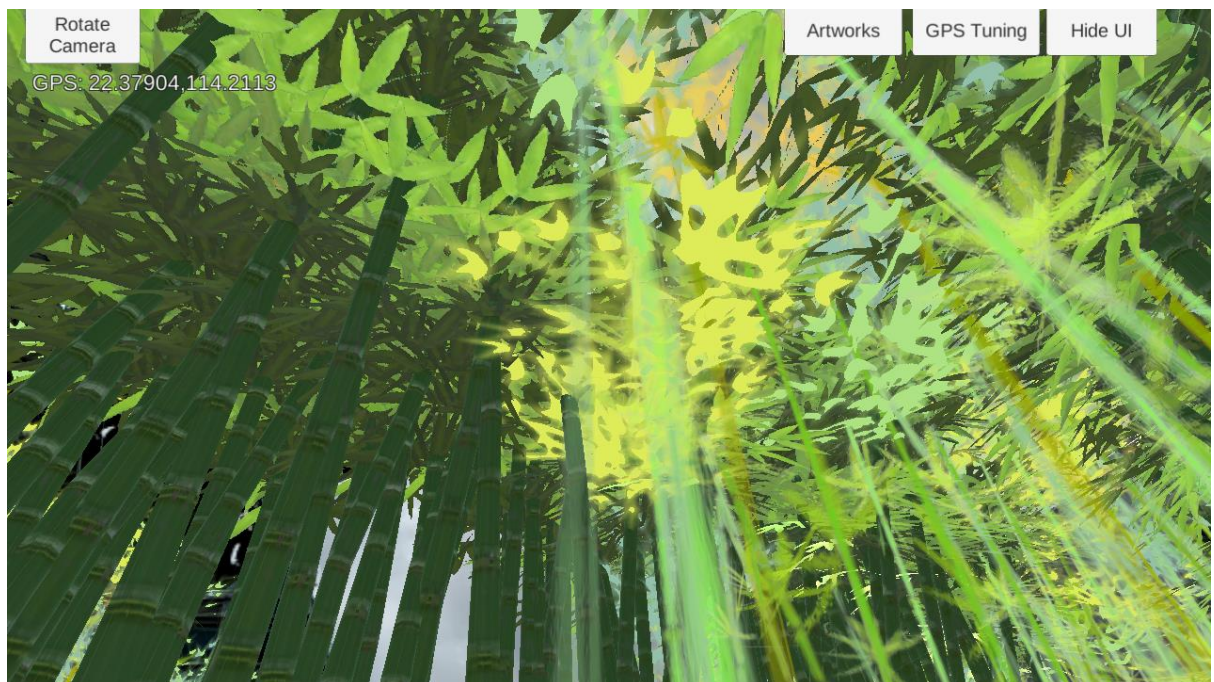
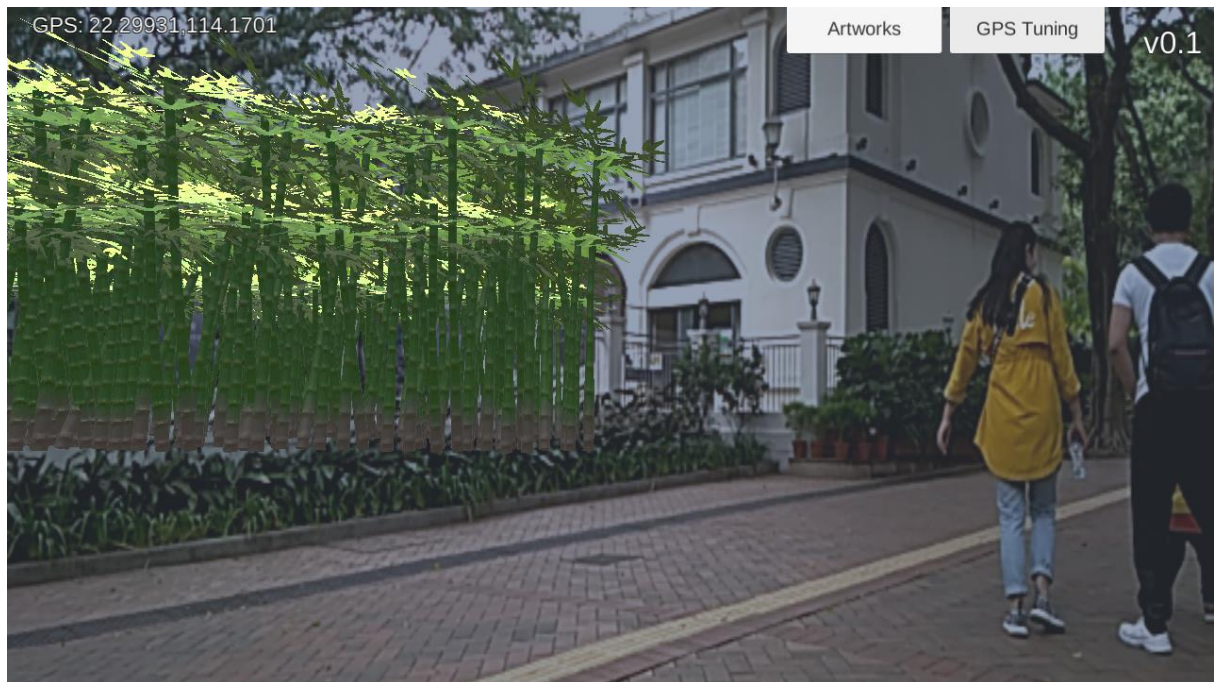
請用 LayAR 程式觀賞



藝術家 John Craig Freeman 構建了擴增實境公共藝術體驗，虛擬俄羅斯：聖彼得堡和虛擬中國：武漢，它將觀眾轉移到由藝術家創作的地方——中國中部的武漢和俄羅斯的聖彼得堡。這個項目希望喚起全球化，國際貿易和革命的歷史和當代表現。

## 竹林 (二) -- 許焯權

請用 HSMC GPS AR 程式觀賞



竹林的概念亦延伸至香港文物探知館的擴增實境藝術場景中，該館也同是讓公眾學習和體驗文物的重要資源。這個擴增實境藝術品的創作靈感來自於鄭板橋的傳統水墨竹畫與及趙無極以竹作主題的當代繪畫，通過光、風及對竹子的擺動、聲音之印象，來捕捉竹子的精髓。擴增實境藝術讓我們可以在獨特的環境下探索這種藝術情感。

## 你好嗎？ --文晶瑩

請用 HSMC GPS AR 程式觀賞



作品想延續文物建築設計的人文關懷。

文物探知館前身是威菲路軍營，建於 1910 年。住的相信都是強壯的軍人，他們大概那裡也能住吧，但軍營的設計卻相當細緻和人性化。負責改建工程的建築師這個軍營追求人性的比例，設計配合自然環境，建築向南是大窗，向北向西是小窗，以改善光線及空氣流通，又可減低惡劣天氣對建築物的影響。高樓底、四面外牆設有柱廊及屋簷，可以通風及令室溫降低。林蔭處處，也可進一步阻擋陽光，令建築內更舒服涼快，實在很適合香港早期缺乏空調和現代照明系統的環境\*。那細心照顧人的需要的設計很令人感動。我搜集那個年代的照片，選擇重畫那些處於休閒狀態、看來較人性化的士兵們。不知道在一個強軍的機制底下，人性的表現是否有其位置？作品希望能承傳建築師那人文關懷的精神。

（註）<從威菲路軍營到香港文物探知館-建築署高級建築師盧國豪先生專訪>，《古物古蹟辦事處通訊》，康樂及文化事務署，2006，頁 8、9。

3D 動畫：郭文浩

AR 技術支援：吳俊英、曾梓喬(恒生管理學院虛擬實境中心)

## 夢境 (二) – Cedric MARIDET

請用 HSMC GPS AR 程式觀賞

(請用耳機收聽音響裝置)



夢境是一個通過擴增實境來創造一個單一空間的作品，並且以「夢」作比喻，象徵人類對慾望的追求。第二個場景通過向九龍公園的迷宮花園注入大氣雲層和叢林聲音，創造了一個迷霧的迷宮花園。它強調現實和夢想之間的模糊界線，並且讓觀眾成為迷宮中的流浪者。在一個擬人化的觀點中，觀眾彷彿是遊走在花園裡、徘徊在夢境之間的老虎，就像在 Poliphilo 的故事裡一樣。

## 勇闖高峰 (二) --潘靜怡

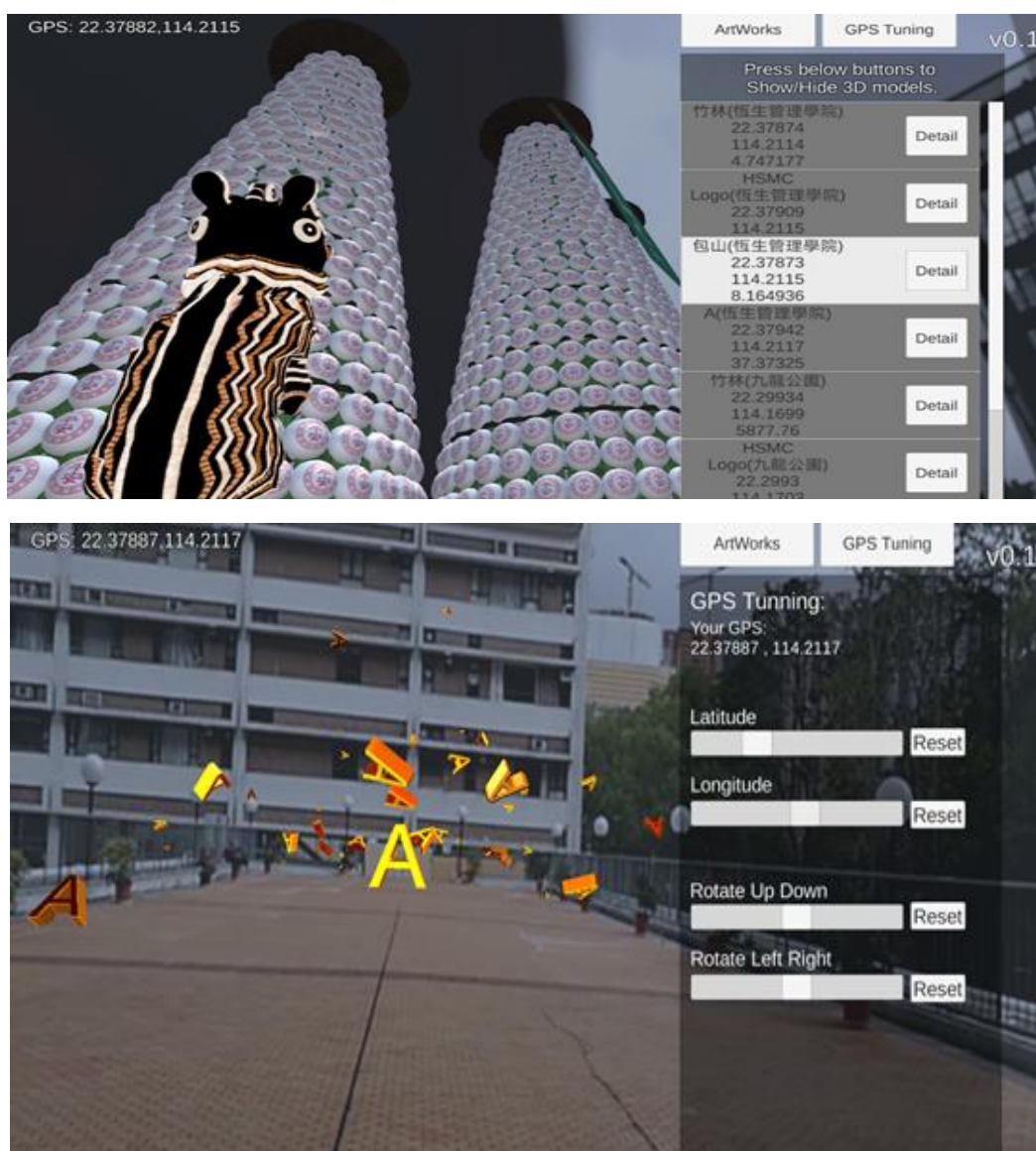
請用 HSMC GPS AR 程式觀賞



中國歷史悠久的武術文化傳統、和舞獅中體現的靈動促使我創作這個作品。習武及舞獅需要持久的耐力、要掌握箇中的哲理更需修心篤行。

教育有助擴闊視野及學問、提升個人的修養。武術的道理重修心，讓我們挑戰自我，在不同的層次上找到平衡點。在竹桿(“樁”)上舞獅隱喻一種勇於克服障礙、不屈不撓的精神。”樁”象徵著學院提供不同階段的學習及磨練、切合恆生管理學院(“恒管”)的座右銘。作品以擴增實(“AR”)新媒體來展示樁上舞獅的獨特中國文化傳統，在虛擬空間發放堅毅精神及正能量。

## VII. 觀賞指引



### 1. 恆生管理學院 GPS AR 程式

(此 AR 手機應用程式為恆生管理學院自行研發的擴增實境應用程式。)

1. 先從 Apple App Store 下載「HSMC GPS AR」或從 Android Play Store 下載「恆生管理學院擴增實境(HSMC AR)」應用程式。

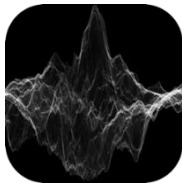
2. 確定你的 GPS 已開啟。
3. 開啟「HSMC GPS AR」，選擇你右手方介面的「Artworks」逐一觀賞。
4. 「GPS Tuning」的介面可以調節你與虛擬展品的距離和轉向。

## 2. “LAYAR” App



1. 先從 Android Play Store 或 Apple App Store 下載「LAYAR」。
2. 確定你的 GPS 已開啟。容許「LAYAR」取得你裝置的地點及相機。
3. 開啟「LAYAR」，選擇你左方介面的「Geo Layers」。
4. 在「Search layers」選擇“HSMC”，揀選‘Waterlily Invasion’, ‘GardenAnthropocene’, ‘Virtual China’ 或 ‘Virtual Russia’。
5. 或在「Search layers」選擇“Tamiko”，揀選‘Waterlily Invasion’或‘Tamiko test layer’; 或在「Search layers」選擇“John Craig Freeman”，揀選‘Virtual Russia’或‘Virtual China’。

## 3. “SOUNDSCAPE PAINTER” App



1. 先從 App Store 下載「SOUNDSCAPE PAINTER」程式。
2. 開啟程式，用耳機收聽音響裝置。

## VIII.

### 藝術家簡介



#### 多美子

美國視覺藝術家多美子的創作致力探索地方、空間、身體及文化身分之間的關係，涉獵錄像、數碼印刷、3D 互動虛擬現實(VR)和擴增實境(AR)等多種媒介；其作品曾於世界各地展出，如紐約現代藝術博物館(MoMA)、巴黎龐畢度中心和德國卡爾斯魯厄藝術與媒體中心(ZKM)。



#### 張瀚謙

張瀚謙為新媒體藝術家及設計師，專注於聲音、映像及互動創作。他的藝術作品反映他對中國哲學的信念，並結合了傳統和未來的概念。他於 2007 年成立創作團隊 XEX，並在 2013 年成立新媒體藝術品牌 XCEED，作品巡迴世界各地。



#### John Craig Freeman

藝術家 John Craig Freeman 熱衷新媒體創作二十七年，將嶄新科技融入大型公共藝術創作，探討電子網絡科技如何逐步改變大家對地方的觀感。其作品多次於世界各地藝術館展出，包括美洲、歐洲及中國等地。他是美國波士頓愛默生學院視覺及媒體藝術學系教授。



### 許焯權

許焯權，美國康乃爾大學建築學士、英國劍橋大學建築及藝術史哲學碩士及博士、加拿大及香港註冊建築師；歷任本港及內地多間專上學府訪問及客座教授。現為香港恒生管理學院教授及文化及創意產業課程主任。



### 文晶瑩

文晶瑩是多媒體藝術工作者、獨立策展人及香港城市大學創意媒體學院副教授。她專注研究和創作社會交往式藝術，有多年創作公共藝術的經驗，其裝置、錄像和動畫作品亦獲邀參與多個國際性展覽和影展展出。



### Cédric Maridet

香港藝術家、理論家及研究者 Cédric Maridet 的創作手法常進行大量的實地考察和研究，並透過錄像、裝置、攝影、聲音混合及紙上作品，建構以歷史、小說或科學為基礎的敘述。Maridet 曾參與多個藝術駐場計劃、個展及聯展，包括英國 Tate Modern、香港 Para Site 藝術空間和亞洲藝術文獻庫。



### 鮑藹倫

鮑藹倫為香港獨立電影製作人、策展人、藝評人及亞洲新媒體藝術研究者。鮑氏自學錄像藝術，其作品自 1984 年始見於小型放映會，並在世界各地展覽。她為「錄映太奇」創辦人之一，亦是微波國際新媒體藝術節的創辦人及策展人。她的錄像作品及錄像裝置於世界多個電影節及藝術雙年展展出。



### 潘靜怡

潘靜怡，從藝前從事金融業，現為多媒體藝術家 - 習中國書法、水墨畫、油畫、陶瓷、雕塑、裝置、時裝設計及新媒體創作。畢業於澳洲皇家墨爾本理工大學(藝術系碩士); 英國赫爾大學(工商管理碩士)，現為墨爾本理工大學藝術系博士研究生，曾受香港交易所、連卡佛 Joyce 集團、房屋署等委託藝術創作項目。